VIDEO GAME GUIA

O DESAFIO
SEM FIM DOS
JOGOS DO VÍDEO

2º VOLUME
DE
(I a Z)

Suplemento especial da Revista SOMTRÊS nº 75 de março de 85. Não pode ser vendido separadamente.

RELAÇÃO COMPLETA DE
TODOS OS JOGOS LANÇADOS NO BRASIL

MAIS UMA EDIÇÃO ESPECIAL DA REVISTA

PEGUE UM ATALHO.
HONDA

INTERNATIONAL SOCCER
(Dynacom)

O futebol no vídeo pode ser disputado por um ou dois jogadores. Chutes, cabeceios e dribles são efetuados pelos contendores, que controlam times idênticos aos verdadeiros. Para este cartucho é necessário o uso do joystick.

INVASORES DO COSMOS
(Odyssey)

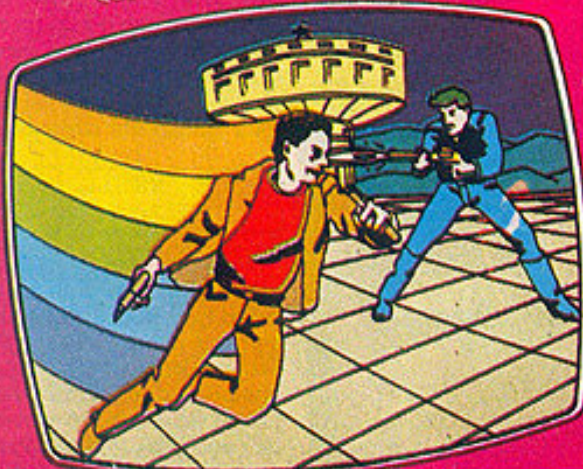
Você está no comando do Controle de Batalhas, que tenta proteger os sistemas solares gêmeos Teriem e Loriem com suas armas de tiros laser. Você deve destruir as dez espaçonaves invasoras que tentam destruí-lo todo o tempo. Caso um deles destrua sua nave, você pode buscar outra no planeta da sua cor. Para dois jogadores.

I

ICE HOCKEY
(Dynacom e Genus)

O hóquei sobre o gelo está na tela. Joga-se de acordo com as regras da partida normal, e tanto a truculência como a violência das jogadas são as mesmas. Os jogadores devem, antes do início da partida, planejar a estratégia do jogo e só depois começar. O objetivo é conseguir terminar a disputa com alto número de pontos.

INFILTRATE
(Cromax e Dynacom)

Você é um agente secreto que tem a missão de entrar numa fortaleza para capturar documentos do inimigo e sair vivo de lá. O desafio que você encontra é um labirinto de corredores desenhados para confundí-lo. O perigo está nos assassinos programados para matá-lo. Sua arma lança raios laser, mas a dos inimigos também. É uma corrida maluca, onde você precisa se esquivar do inimigo, atacá-lo quando possível e percorrer todo o caminho de ida e de volta sem se perder.

JAWBREAKER
(Cromax e Dynacom)

Em uma linha de montagem de doces, aproveitando as portas movediças das esteiras rolantes, uma boca comandada pelo jogador deve devorar a maior quantidade possível de guloseimas. Os guardas da fábrica – personificados por monstrinhos – estão atentos e patrulham todo o vídeo. Eles só podem ser neutralizados – e

momentaneamente — quando a boca consegue engolir algumas vitaminas. Depois de comer todos os doces da tela, a boca ganha uma escovadela nos dentes e uma nova fábrica. Com joystick, jogam um ou dois contendores.

JAXXON
(Splice Vision)

É um jogo em três dimensões onde um robô (Jaxxon) conquistou um cinturão de asteróides e você deve evitar que ele escravize toda a galáxia. Sua nave pode ser controlada para subir, descer e virar à esquerda ou à direita, além de você conseguir fazer a nave mergulhar para escapar dos ataques de Jaxxon e suas armas. No início do jogo, você deve se aproximar do primeiro asteróide e aí aproveitar para se abastecer de combustível. Você ganha pontos por inimigos derrotados e o jogo só acaba quando todas as suas três (ou cinco no nível um) naves forem derrubadas.

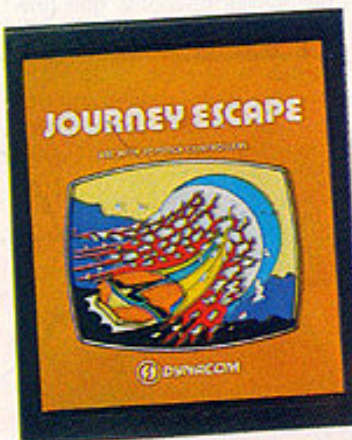
JEDI ARENA
(Dynacom)

Um pequeno monstro circular solta raios em todas as direções a partir do centro de uma arena. Um ou ou dois jogadores controlam os dois heróis, localizados nas partes superior e inferior da tela e munidos de pára-raios. O objetivo é não deixar o herói ser atingido por algum raio em sua barreira protetora, que pode ser destruida pela eletricidade, captando-a com a antena. O cartucho apresenta o mesmo jogo em três velocidades, todas disputadas com o paddle.

JOGO DA FORCA
(Robby Game)

Consulte **HANG MAN**
(Dynacom e Genus)

JOURNEY ESCAPE
(Dynacom e Genus)

O jogador deve guiar cada um dos elementos de uma banda até um carro, perdendo para isso o mínimo tempo possivel. As fugas serão dificultadas por ardorosos fãs, fotógrafos e caçadores de autógrafos, que farão com que o jogador gaste segundos preciosos. O percurso terá que ser repetido pelo menos cinco vezes, número de integrantes do conjunto.

JUNGLE HUNT
(Atari)

O objetivo é salvar a mocinha do jogo, que foi raptada por dois canibais. Em plena selva, o herói — sob comando de um só jogador — enfrentará perigosos jacarés, cipós que se enrodilharão nele, avalanches de pedras, rios, além dos dois canibais mascarados.

KABOOM
(Dynacom e Genus) ou
TNT
(Dismac)

Através de um pequeno orifício numa parede, um atirador de bombas está tentando destruir tudo. A missão do jogador é conseguir manejar o boneco para que ele pegue o maior número possivel de bombas antes que elas caiam no chão e estourem. As bombas chegam num volume de até treze por segundo e, não as deixando estourar, o jogador fará pontos. Para uma ou duas pessoas.

KANGAROO
(Atari)

Este cartucho reúne quatro variações de um mesmo enredo básico, e podem jogar até dois parceiros. O objetivo é levar a mamãe canguru e resgatar seu filho que está perdido. Marcando pontos a cada dificuldade ultrapassada, o jogador terá que passar com ele por escadas, saltar troncos, apanhar frutos, bater em alguns macacos e tocar um sino, localizado na parte superior do vídeo.

KEYSTONE KAPERS
(CCE, Cromax, Dynacom e Robby Game) ou
PEGA LADRÃO
(Dismac)

Um ladrão rouba diversas mercadorias e desaparece. O objetivo do jogador é, comandando um detetive, descobrir onde se escondeu o assaltante. Não será uma missão fácil: para prendê-lo, o jogador terá que ficar muito tempo pesquisando e andando por escadas, elevadores e outros lugares. Para apenas um participante.

KRULL
(Dynacom)

No meio de seu casamento, a noiva de Krull foi raptada pelos bárbaros e você deve ajudar o herói a salvá-la. Para isso ele deve enfrentar muitos obstáculos como passar pelo labirinto da aranha, o guardião do castelo, etc. Suas únicas armas são sua espada e os discos mortais (que ele deve pegar durante a caminhada até o castelo).

L

LASER BLAST
(Dynacom, Genus e Robby Game)

Guiando uma frota de aeronaves até a atmosfera de um planeta inimigo, os jogadores de Laser Blast devem esperar até que os alvos surjam na tela. Aí então, começa a batalha. Há quatro naves para atacar as bases inimigas no planeta e disparar raios por todos os lados. As defesas dos inimigos também atacarão os agressores e a contagem de pontos será feita através do número de alvos acertados.

LOCK'N'CHASE
(Intellivision)

Você é um ladrão fugindo de quatro policiais que o seguem o tempo todo querendo alcançá-lo. Você deve pegar todas as moedas que encontrar pelo caminho e os tesouros que forem aparecendo. Os guardas podem ser impedidos se você conseguir fechar as portas que encontrar. Para um ou dois jogadores, quatro velocidades de jogo.

LÓGICA CHINESA
(Odyssey)

Jogo estratégico que começa com 4 exércitos de duas cores diferentes. O seu objetivo é ocupar a maior parte possível da Matriz. O jogo termina quando um dos jogadores conseguir colocar o maior número de exércitos da sua cor. O exército que ficar cercado por todos os lados pelo inimigo mudará de cor e passará a fazer parte do exército inimigo. Tome cuidado ao ocupar as primeiras fileiras internas ao perímetro da Matriz, pois elas são ponto de partida para as bordas e cantos que são as posições estratégicas mais importantes.

LOST LUGGAGE
(Dynacom e Genus)

O herói deste cartucho é o carregador de malas de um aeroporto. Como o movimento de chegadas é cada vez maior, o jogador terá que ser bastante rápido para conseguir agarrar as malas e frasqueiras que continuamente são despejadas no saguão, evitando que caiam no chão e espatifem os vários objetos de uso pessoal que abrigam. A gorjeta – ou os pontos – vai crescendo proporcionalmente à quantidade de malas carregadas.

M

MACACOS ME MORDAM
(Odyssey)

Você e seu parceiro têm que pegar o maior número possível de macaquinhos. Só que eles ficam escondidos nos galhos mais altos da tela e, quando agarrados, mudam de cor e se voltam contra você para agarrá-lo e congelá-lo. São cinco diferentes variações de jogo, onde você pode até se deparar com galhos invisíveis. Para 2 jogadores.

MAD
(Dynacom e Genus)

Neste jogo, você possui um canhão que precisa defender dos ataques inimigos as seis cidades sob seus cuidados. Na modalidade para um jogador, o jogo acaba quando todas as cidades são destruídas. Para dois jogadores, um fica com o canhão e o outro com uma mira que, posicionada sobre uma bomba ou projétil, detona uma dessas armas e tenta destruir as cidades defendidas pelo outro jogador.

MARAUDER
(Robby Game)

Você deve guiar seu personagem através de um labirinto (quartos, corredores, etc.) dentro da base inimiga para chegar até o coração da edificação e destruir o poder central do sistema de ataque adversário. Para chegar lá é necessário escapar dos robôs armados que guardam a construção e que têm sensores que os dirigem sempre a você.

MASH
(Dynacom, Genus e Robby Game)

Um ou dois jogadores, cada qual pilotando seu helicóptero no vídeo, terão como objetivo recuperar feridos em campo de batalha. Os pontos serão computados na exata razão das pessoas recuperadas, mas o jogador terá que se livrar ao mesmo tempo, dos tiros que partem de terra e das copas das árvores. O retorno à base só se dará quando o helicóptero estiver lotado, mas a volta ao campo de batalha terá de ser imediata. Depois de recuperar os feridos — e auferir muitos pontos — o jogador deve operá-los e extrair as balas. Pode ser jogado também contra o computador.

MASTERS OF THE UNIVERSE THE POWER OF HE-MAN
(Intellivision)

Você vai voar com He-man em sua nave de combate numa perseguição ao Skeletor. O He-man tem 5 vidas no início do jogo e pode perder uma vida quando seu combustível diminuir muito ou quando for atingido por uma das bolas de fogo lançadas contra você na tentativa de impedir que o Skeletor seja atingido. A perseguição com a nave se dá por 30 Km e a partir daí o He-man salta da nave e continua atrás do Skeletor por montanhas, florestas até chegar na caverna da caveira, onde seu inimigo terá como defesa: bolas de fogo, massas de energia e espadas mágicas. Escape destes perigos e do ciclone mágico que tenta levar He-man para fora da caverna e chegará o momento do duelo com espadas entre He-Man e o Skeletor e aí teremos a decisão final.

MATEMÁGICA — JOGO DA MEMÓRIA
(Odyssey)

Somas, multiplicações, subtrações, divisões serão ensinadas por um professor eletrônico de aritmética. Depois de respondida a pergunta do computador — sobre a operação desejada — e selecionado o grau de dificuldade, começam a surgir os problemas, que podem ser resolvidos por um ou dois parceiros. Jogo da Memória, do mesmo cartucho, pode ser disputado por mais jogadores. O computador ilumina no início, apenas um dos números de uma seqüência que terá de ser repetida pelo jogador. Em seguida, a máquina ilumina dois números, também a serem repetidos, e assim sucessivamente.

MATH
(Dynacom)

Com quatro diferentes níveis de dificuldade, novamente um professor eletrônico vem ensinar matemática a crianças. As quatro operações básicas serão questionadas em diversos problemas, cujas respostas serão posteriormente avaliadas pela máquina. No final de cada seqüência, as respostas corretas serão fornecidas.

MATH FUN
(Intellivision)

Jogo educativo onde as crianças fazem seus gorilas correrem ao longo de um rio, desviando de outros animais e resolvendo problemas que aparecem (as quatro operações) em vários níveis de dificuldades. Para um ou dois jogadores.

MATH GRAND PRIX
(Atari)

Crianças de seis a dez anos de idade terão mais um cartucho para aprender aritmética. Só que desta vez, na simulação de uma pista de corridas. A cada resposta correta, os alunos poderão movimentar seus automóveis. Em nove graus de dificuldade, o computador fornece uma questão mais simples cada vez que um dos jogadores erra, voltando a dificultar os problemas gradativamente. Para um ou dois jogadores.

MAZE CRAZE
(Atari e Dynacom)

Até dois jogadores poderão bancar o policial em ronda em dezesseis situações diferentes, agrupadas nesse cartucho. O objetivo é conseguir terminar a ronda no menor tempo possível, livrando-se de eventuais problemas — como ladrões, obstáculos num caminho escuro e ruídos misteriosos.

MEGAFORCE
(Dynacom)

Com uma nave dotada de vários recursos, o objetivo do jogador é destruir um quartel general inimigo. Para vencer é preciso bombardear as posições dos adversários e, ao mesmo tempo, defender-se de aviões e outras naves que estarão atacando durante todo o tempo. As posições do inimigo serão mapeadas na parte superior da tela, mas eles estarão esperando por uma única falha para destruir a nave do jogador.

MEGAMANIA
(Cromax, Dynacom, Genus e Robby Game) ou
ALIENÍGENAS
(Dismac)

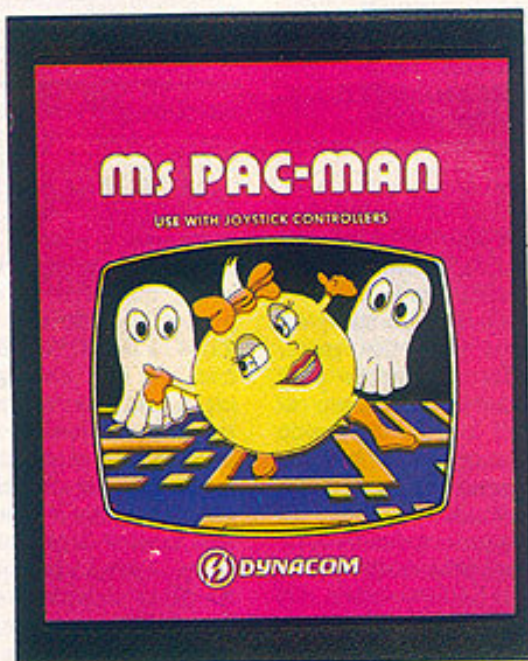
Um ou dois jogadores terão uma pequena frota sob o constante ataque de inimigos. O objetivo é pulverizar o maior número possível desses atacantes e não ser destruído. A cada 10.000 pontos computados, o jogador recebe um novo pulverizador de reserva, até que totalize seis. Economia de combustível também é importante: uma barra luminosa marcará a energia disponível e se chegar a zero, o contendor perde os pulverizadores. A cada nova onda de ataque — globalizando oito — os objetos virão em maior quantidade e velocidade, e a pulverização também valerá mais pontos. Há quatro níveis de dificuldades: dois e quatro destinam-se a dois jogadores, enquanto o primeiro e o terceiro deixam em aberto a possibilidade de controle dos mísseis lançados.

MIL MILHAS
(Dismac)
Consulte **GRAND PRIX**
(Dynacom e Robby Game)

MINES OF MINOS
(Dynacom)

Um único jogador, em doze níveis diferentes, comanda um robô dentro de um labirinto. Procurando a saída, o robô precisa ainda, livrar-se de vários monstros que o perseguem por todo o percurso. Para tanto, conta com um arsenal ilimitado de bombas, que deve ser usado sempre que os bichos se aproximarem.

MISS PAC-MAN
(Dynacom)

O objetivo é dirigir Miss Pac-Man pelos longos corredores e túneis de um labirinto, devorando todos os biscoitos, laranjas e cerejas que estiverem pelo caminho. Alguns fantasmas tentarão acabar com a brincadeira, mas se a comilona conseguir tomar as quatro vitaminas que se encontram nos cantos da tela, poderá vencê-los. Cada guloseima comida pela senhorita Pac-Man corresponderá a um número de pontos a ser computado pelo jogador.

MISSÃO SUBMARINA
(Dismac)
Consulte **SEAQUEST**
(CCE, Cromax, Dynacom, Genus e Robby Game)

MISSILE COMAND
(Dynacom e Robby Game)

Em 34 variações de jogo, a missão é defender um planeta — enigmaticamente chamado de Zardon — dos ataques de seus inimigos. O jogador tem de evitar os mísseis dos adversários e além disso, mirar e disparar em suas naves, defendendo nada menos que seis cidades.

MISSION 3000 A.D.
(CCE)

Você será o comandante da nave Thrunderhawk e precisará destruir as bases do planeta inimigo G.T. Para conseguir destruir essas bases você vai precisar escapar dos ataques que seus adversários vão tentar contra sua nave. E se eles acertarem sua nave, ou baterem nela, você perde uma vida. Para evitar isso, use o radar que aparece na tela indicando a posição das bases, e a mudança de cores indicará a velocidade dos inimigos espaciais.

MONKEY
(Dismac)
Consulte **DONKEY KONG**
(CCE, Cromax e Dynacom)

MONKEY DONG
(Splice Vision)

Consulte **DONKEY KONG**
(CCE, Cromax e Dynacom)

MOON PATROL
(Dynacom)

Você controla um jipe lunar que deve livrar-se dos inimigos. Ele atira para os lados e para cima, além de pular as crateras que surgirem no caminho. Com vários graus de dificuldade, esse jogo se parece graficamente com jogos de fliperama.

MOUSE TRAP
(Cromax, Dynacom e Robby Game) ou
PACRI MONSTER
(Dismac)

Você tem que ajudar um ratinho a achar os queijos que estão num labirinto e escapar dos gatos que tentam pegá-lo. Você controla também as portas que estão no labirinto para dificultar a ação dos gatos. Quando for encontrado pelo caminho um osso, faça seu ratinho comê-lo, pois aí ele pode se transformar em cachorro e pegar os gatos antes que eles o peguem. Cada vez que ele consegue comer todos os queijos, começa uma nova corrida com mais dificuldades. Os pontos são contados por queijo comido e por gato mordido, dando pontos extra por limpar o labirinto de todos os queijos.

MR. DO
(Dynacom)

As cerejas de Mr. Do estão no ponto para serem colhidas e enquanto você o ajuda a abrir caminhos pela plantação, vários monstrinhos vão estar perseguindo Mr. Do, vindos de todos os lados. Suas únicas armas são: um estilingue e as melancias que você pode derrubar na cabeça dos inimigos. É preciso ser rápido e colher o maior número de cerejas que encontrar pelo caminho, pois seus pontos dependem da colheita, e você pode ter a sorte de pegar algumas cerejas do tipo EXTRA, que valem muitos pontos adicionais.

O grande cerco dos robôs, aranhas e morcegos, dentro de um labirinto — é Night Stalker, da Intellivision.

NEXAR
(Dynacom)

Você é o defensor de seu planeta e está equipado com uma nave que se locomove em todas as direções. Seus tiros convergem para a porta de entrada onde os inimigos começam o ataque, que tem como objetivo destruir a sua nave. Para garantir a segurança de seu planeta, você tem três naves de reserva e 99 segundos de tempo. Você precisará nesse tempo destruir todos os inimigos, caso contrário o jogo acaba com a invasão deles e sua destruição. Conseguindo eliminar todos os atacantes nesse tempo, novas ondas de inimigos surgirão e as dificuldades serão maiores.

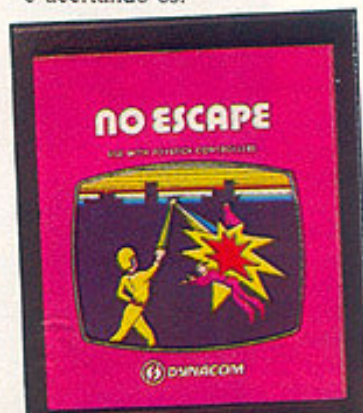
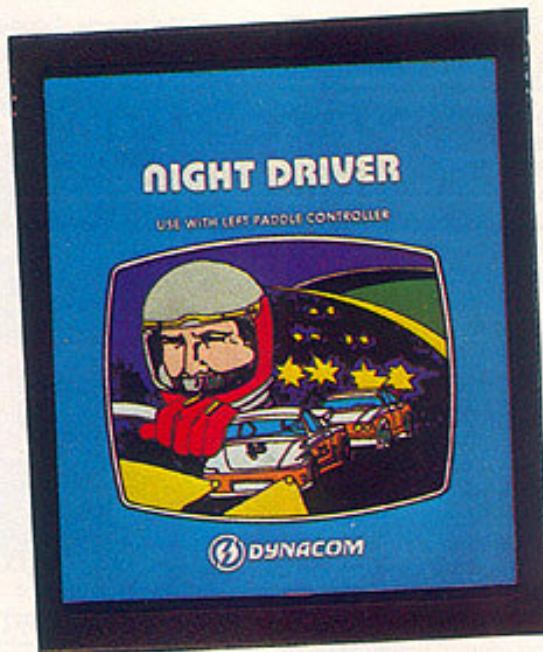
NIGHT DRIVER
(Dynacom e Genus)

É uma corrida, mas o que se vê na tela é a pista, correndo à frente do jogador. Em oito diferentes versões, o corredor poderá mudar de faixa sempre que desejar, evitando, porém, os carros que vêm em sentido contrário e os pilares, localizados na altura do acostamento. Uma cena de acidente é mostrada cada vez que o carro se desvia da pista e bate num dos pilares. Em uma das versões, os carros que vêm à frente avisam buzinando, antes de aparecerem. Ao passar por determinados pontos da pista, o computador marca automaticamente pontos, que serão indicados no canto superior esquerdo da tela. As versões de um a quatro são cronometradas regressivamente a partir de 90 segundos, mas as quatro restantes não têm limite de tempo. Para jogadores tarimbados são indicados os jogos quatro e oito, que seguem padrões irregulares e apresentam maior grau de dificuldade.

NIGHT STALKER
(Intellivision)

Durante uma perseguição noturna, você deve escapar dos ataques de aranhas, morcegos e robôs dentro de um labirinto. Para se proteger, você tem uma cela de segurança e uma arma com seis balas. Marque pontos por destruir robôs e criaturas. Cuidado na hora de atirar pois seu herói só pode atirar quando estiver parado. Ele não pode atirar andando. Se ele for atingido por uma das criaturas, ficará imóvel por alguns segundos o que o tornará um alvo perfeito para o robô. E os robôs são muito perigosos, e a cada um que você conseguir eliminar, outro aparecerá e cada vez eles são mais furiosos. Você começa com seis vidas e elas vão acabando a cada tiro recebido de um robô. Quando sua arma não tiver mais balas, procure outra em algum lugar do labirinto, mas cuidado porque os ataques continuarão.

NO ESCAPE
(Cromax e Dynacom)

A ação se passa dentro de um templo grego e nela envolvem-se seres mitológicos. O jogador terá que vencer uma coluna de adversários que se move continuamente. O herói do jogo está armado com um revólver, mas, se as balas acertarem diretamente os seres, eles se multiplicam. A maneira correta de ganhar pontos e defender-se é ricochetear as balas na parte superior do templo, calculando bem o ângulo e acertando-os.

OINK!
(Cromax, Dynacom e Robby Game)

O Lobo Mau e os três porquinhos estão no vídeo. Cada qual em sua casa – a primeira de palha, a segunda de madeira e a outra em alvenaria – procura defender-se do lobo. A única chance dos porquinhos se salvarem é reconstruindo suas casas depois do ataque do lobo, antes que ele consiga entrar. O jogador, neste caso, está do lado dos três porquinhos, e ganhará pontos auxiliando-os.

O MALABARISTA — JOGO DA VELHA
(Odyssey)

Novamente, dois jogos num só cartucho. Em o malabarista, bolas aparecem na tela e passam através de um labirinto, parando em qualquer ponto. O seu malabarista deve ser guiado para elas para que ele as pegue com seu chapéu. O objetivo é pegar o maior número de bolas em três minutos. E o segundo jogo é o conhecido jogo da velha e você terá um diagrama de nove casas igual ao que você já conhece. No início do jogo, cada jogador escolhe uma cor e começa a dispor seus "X" e "O" no diagrama até fazer a "velha" (seqüência de três símbolos iguais na vertical, horizontal ou diagonal) ou até preencher todos os lugares vagos.

OS PANZERS ATACAM — BATALHA AERONAVAL
(Odyssey)

Dois jogos num cartucho só. No primeiro, dois tanques tentam destruir um ao outro, com vinte tiros e misseis teleguiados. Pode ser em campo aberto, campo minado, montanhoso e outros. O segundo é uma batalha entre caças em vôos rasantes e submarinos, onde ambos têm armas para derrubar os outros. Você não pode acertar os navios neutros que estão no mar.

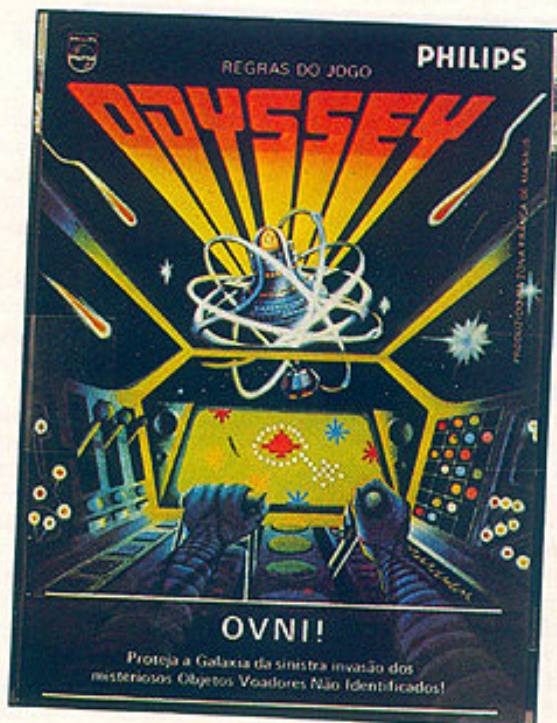
OPEN, SESAMO!
(CCE)

Desta vez, você é o próprio Ali-Babá, na antiga Arábia e precisa escapar dos guardas que querem pegá-lo a qualquer custo. Você vai ter que subir e descer lugares de difícil acesso, utilizar uma corda para passar de um lado a outro pelo ar. Seu objetivo é alcançar a caverna no topo da montanha, onde os tesouros de Ali-Babá (você) estão escondidos, e onde você ficará a salvo de seus perseguidores. No caminho, se você conseguir pegar a bola mágica, poderá derrotar qualquer inimigo que encontrar em seu caminho.

OUTLAW
(Cromax, Dynacom e Robby Game)

Em 99 segundos, um jogador tem que marcar pontos – até o máximo de dez – acertando tiros num alvo móvel. Na versão do mesmo jogo, destinada a dois jogadores, os pontos são marcados todas as vezes que os adversários se atingem (no vídeo). Neste caso, o primeiro a fazer dez pontos vence. Com o botão vermelho do videojogo apertado, a arma do pistoleiro é direcionada; o tiro sai quando o botão é solto.

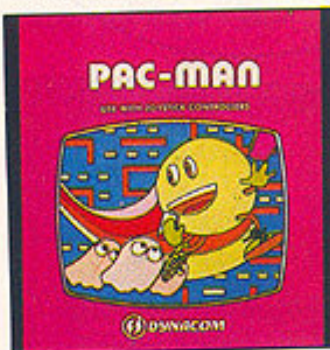
OVNI
(Odyssey)

Uma nave espacial armada com canhão de raios e um campo de força está sendo atacada por vários OVNIs. O objetivo do jogador é pilotar a nave, defendendo-a dos atacantes. O poder de fogo é ilimitado, mas a cada disparo o campo de força é desligado por segundos, dando chance aos inimigos para que atirem. A contagem de pontos é proporcional aos OVNIs acertados.

P

PACHINKO
(Odyssey)

Na tela, você com seu energizador, bolas e caçapas. A idéia é conseguir colocar as bolas lançadas pelo energizador nas caçapas que valerem mais e assim fazer mais pontos. Para isso, é preciso que sua bola bata num rotor de seu oponente e mude para a cor dele; e evitar também que o cri-cri pegue sua bola e dê para o adversário. Para um ou dois jogadores.

PAC-MAN
(Atari, CCE, Cromax, Dynacom, Genus e Robby Game)

Um ou dois jogadores dirigem Pac-Man por um labirinto, comendo wafers, vitaminas ou pílulas energéticas, localizadas nos cantos da tela. As pílulas são a única forma de manter Pac-Man livre por alguns segundos dos fantasmas, únicas personagens que podem acabar com ele. Cada biscoito devorado pelo bichinho vale um ponto, as pílulas cinco pontos e as vitaminas, que aparecem momentaneamente no vídeo, 100 pontos. Depois de almoçar uma pílula de energia, Pac-Man pode comer os fantasminhas: o primeiro deles vale 20 pontos, o segundo 40, o terceiro 80 e o último 160. Para escapar das assombrações, o jogador deve levar Pac-Man aos túneis superiores ou inferiores existentes no labirinto.

PACRI MONSTER
(Dismac)
Consulte **MOUSE TRAP**
(Dynacom)

PÂNICO CÓSMICO
(Splice Vision)

Você guia um astronauta na luta contra os monstros espaciais. No início do jogo seu primeiro astronauta (você tem três astronautas) vai para o centro de uma plataforma. Você deve guiá-lo através de várias plataformas, passando de uma para outra ao usar as escadas que as ligam. Os monstros vão seguir seu astronauta e você deve ajudá-lo a abrir buracos nas plataformas para que os monstros caiam e seu astronauta cubra os buracos de novo. Mas alguns monstros só morrem quando o tombo é de uma plataforma para outra e, assim, você precisa fazer buracos em duas ou três plataformas (dependendo da cor do monstro que você quer pegar) em lugares que se correspondam para que, ao cair num buraco, o monstro caia para a plataforma de baixo sobre outro buraco. Seus pontos são contados por monstros pegos e pela quantidade de oxigênio que lhe resta.

PANTANAL
(Dismac)
Consulte **PITFALL**
(CCE, Cromax, Dynacom e Robby Game)

PAPA TUDO
(Splice Vision)

Você vai guiar uma joaninha por um labirinto neste jogo. A joaninha vai seguindo pelo labirinto e precisa evitar as caveiras e insetos que podem destruí-la, usando as variações nos caminhos do labirinto e as portas tipo borboleta, que só ela sabe usar. Além disso, para ganhar pontos você precisa ajudar a joaninha a comer as marcas, corações (para corações de cores diferentes, pontos diferentes), vegetais (o número de pontos é variável) e a soletrar palavras (as letras da palavra são de cores diferentes e valem pontos de números diferentes). Se ela comer um coração azul, sua contagem de pontos no final será multiplicada pelo número do nível em que você está jogando e cada vez que a margem do labirinto muda de cor, um novo inseto sai ao encalço da joaninha. As palavras soletradas podem ser: EXTRA e SPECIAL e para cada uma delas você consegue pontos e joaninhas extras e passa para uma nova etapa do jogo.

PÁRA TROPA
(Dismac)
Consulte **COMANDO RAID**
(Dynacom e Robby Game)

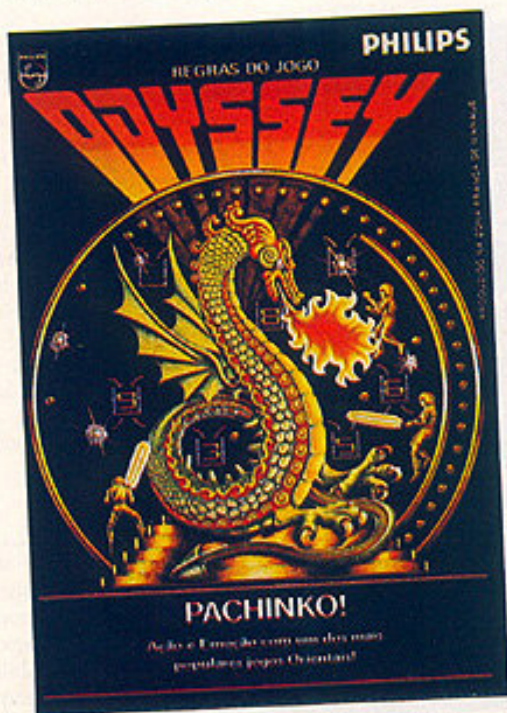
PATRULHA ESPACIAL
(Dismac)
Consulte **PLANET PATROL**
(Cromax, Dynacom e Genus)

PEGA LADRÃO
(Dismac)
Consulte **KEYSTONE KAPERS**
(CCE, Cromax, Dynacom e Robby Game)

PEGUE O DINHEIRO E CORRA
(Odyssey)

Perdidos num labirinto eletrônico, os jogadores (máximo de dois) encontram-se com dois robôs Keynesianos, cada qual representando uma corrente econômica. Durante o jogo é possível mudar a estratégia, ora jogando com os robôs, ora contra eles, com um único objetivo: ganhar muito dinheiro.

PHANTON TANK
(CCE e Genus)

A situação é a seguinte: uma

base de energia está sendo atacada por tanques fantasmas e você precisa evitar que eles cheguem até lá. Sua defesa é feita com um carro blindado que pode disparar contra os atacantes. A batalha se dá em várias fases diferentes, começando por um ataque inimigo de ambos os lados, e à medida que você os elimina aparecem novos atacantes. Finalmente você consegue vencê-los e a seguir vai confrontar-se com eles dos dois lados do rio. Existem duas pontes sobre o rio. Você pode destruir os tanques na ponte ou bloquear o ataque com movimentos do seu carro sobre o rio. A batalha decisiva é feita em campo aberto. Os inimigos atacam todos ao mesmo tempo, e ficam cada vez mais ferozes.

PHOENIX
(Dynacom, Genus e Robby Game)

Sob o constante ataque de pássaros de tamanhos diferentes, o objetivo do jogador é destruí-los e proteger-se. Após a quarta rodada de pássaros surge uma nave inimiga, que também será alvejada. Os Phoenix devem ser atingidos no meio do corpo, já que podem voar com apenas uma asa. Depois dos pássaros, a missão é acertar o piloto de uma espaçonave alienígena, corroendo com disparos a barreira multicolorida localizada em sua parte inferior. Com o joystick pode ser ativado um campo de força por um segundo e meio, única forma de defesa para os ataques dos pássaros não-alvejados. Os Phoenix pequenos valem 20 pontos quando destruídos na horizontal e 80 se estiverem mergulhando em ataque. Os pássaros grandes valem, respectivamente, 100 e 500 pontos no placar.

PINBALL
(Dynacom e Robby Game) ou
FLIPERAMA
(Dismac)

Pinball é o fliperama dentro de casa e na tela da TV. Pode ser jogado por um ou dois parceiros. Há quatro variações de jogo e em todas deve ser usado o joystick. Uma particularidade interessante é que se o jogador não tomar cuidado, a máquina entra em tilt, como acontece com os flipers eletromecânicos.

PINBALL
(Intellivision)

O jogo de fliperama tradicional está transposto para o videogame em todas as suas características. Os efeitos sonoros, truques, tiros e dificuldades do verdadeiro fliperama em três telas diferentes, cada uma com um diferente esquema de jogo. E você pode trilhar seu próprio caminho se quiser. São cinco bolas para cada jogada e possibilidade de bolas extras. Para um ou 2 jogadores.

PITFALL
(CCE, Cromax, Dynacom e Robby Game) ou
PANTANAL
(Dismac)

Enfrentando escorpiões, cascavéis, jacarés, areia movediça, incêndios, poços de piche ou pântanos Harry, o herói do jogo, deve recolher 32 tesouros espalhados pela selva. O jogador terá 20 minutos para completar o acervo de Harry, tomando cuidado para não perder nenhum dos tesouros já resgatados, o que custaria pontos. Com um total de 255 cenários diferentes — inclusive alguns subterrâneos —, o jogo termina se Harry falhar por três vezes, ou se o tempo se esgotar. Pitfall pode ser disputado por um ou dois jogadores.

PITFALL
(Intellivision)

Harry é um explorador que tem que enfrentar muitos perigos na selva para alcançar os tesouros que lá estão, e você é quem vai ajudá-lo nessa tarefa. Será preciso ajudar Harry e atravessar pântanos, passar por cima de poças de pixe, e andar em túneis subterrâneos pulando sobre escorpiões, passando sobre as cabeças dos crocodilos e ainda pulando sobre os lugares intransponíveis (poças de areia movediça) em cipós. Enquanto escapam desses perigos todos, você e Harry terão ainda que pegar todos os tesouros, sacos de dinheiro, e anéis de diamantes da floresta Pitfall. O objetivo final é fazer o maior número de pontos (tesouros alcançados) no menor tempo possível.

PLANET PATROL
(Cromax, Dynacom e Genus)
ou
PATRULHA ESPACIAL
(Dismac)

Em um jogo espacial, um ou dois parceiros devem responder imediatamente às ordens de destruir várias bases inimigas e salvar pilotos de naves espaciais amigas capturados. O local da missão é um longínquo planeta onde além de diversas dificuldades, o jogador vai se defrontar com mísseis lançados pelos inimigos e com a falta crônica de combustível. Os pontos são somados na exata proporção em que se abate os alienígenas e também em que se salva os pilotos sequestrados. Este jogo pede o uso de joysticks.

PLAQUE ATTACK
(Robby Game)

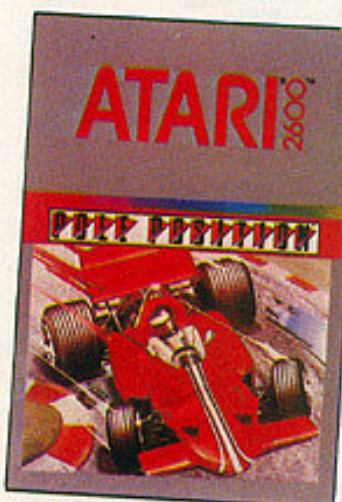
A luta das cáries contra os dentes. Você é dono dos dentes e possui como arma um estoque de pasta de dente e como inimigo todas as guloseimas que o atacam todo tempo. Se você for rápido e eficiente conseguirá não só evitar o ataque das guloseimas, como ainda recuperar os dentes perdidos e terminar com toda a sua arcada dentária perfeita.

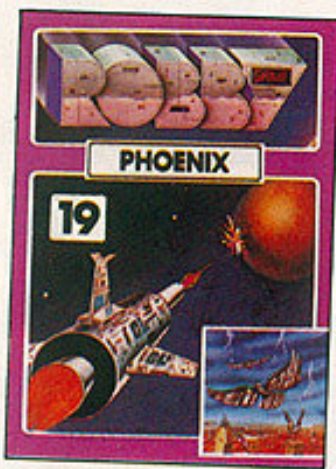
POKER & BLACK JACK
(Intellivision)
Consulte CASINO
(Dynacom e Genus)

POLARIS
(Dynacom)

Neste jogo você comanda o submarino nuclear Polaris. Este submarino tem como missão defender seu país dos ataques inimigos. Você estará no fundo do oceano sem nenhuma ajuda e terá apenas suas armas para se defender e destruir todos os inimigos no percurso que vai percorrer. Seus inimigos têm aviões que lançam bombas sobre você e submarinos com bombas de profundidade também. A maior dificuldade fica por conta dos canais cheios de minas que você e seu submarino terão de atravessar.

POLE POSITION
(Atari)

O jogo focaliza os treinos oficiais para uma prova de Fórmula-1. Dirigindo em alta velocidade, o jogador terá de se livrar de veículos mais lentos, passar à frente de todos, e evitar obstáculos eventualmente encontrados na pista.

POPEYE
(Odyssey)

Popeye é um conhecido personagem que está sempre metido em encrencas com Brutus, que insiste em usar Olivia para acabar com seu rival. Desta vez, Popeye tem que subir e descer escadas, atravessar vigas e escapar de garrafas atiradas por Brutus para chegar até Olivia e conquistar seu coração. E Popeye ainda tem que agarrar os corações, notas musicais e gritos de

ATARI VIDEO GAME.

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS.

O INIMIGO Nº 1 DA F

ATARI. O INIMIGO QUE TODOS QUEREM TER. ATARI. TRANSFORMA UM SIMPLES APARELHO DE TV NUMA MÁQUINA QUE VAI ALÉM DA IMAGINAÇÃO. ATARI. COMANDO NAS MÃOS, IMAGENS NA TELA, SONHOS NA CABEÇA. ATARI. TELEVISÃO PARA PARTICIPAR, NÃO SÓ PARA ASSISTIR. ATARI. DINAMIZA A VIDINHA MONÓTONA DO PAI. ATARI. COLOCA EMOÇÃO NO DIA-A-DIA DA MÃE. ATARI. EXCITA A IMAGINAÇÃO CRIADORA DO FILHO. ATARI. MUITOS

SISTEMA COMPATÍVEL COM QUALQUER TELEVISOR.
ATARI 2600
A Warner Communications Company
FAMÍLIA BRASILEIRA.
CARTUCHOS JÁ LANÇADOS. ATARI. TODOS OS MESES, NOVOS HITS. ATARI. AS REGRAS VOCÊ APRENDE, AS EMOÇÕES VOCÊ VIVE. ATARI. DESENVOLVE A PSICOMOTRICIDADE DO INDIVÍDUO. ATARI. UM SISTEMA DE 6ª GERAÇÃO A SERVIÇO DA DIVERSÃO. ATARI. UNA SUA FAMÍLIA EM TORNO DESTE INIMIGO.
POLYVOX
O ATARI DA ATARI.
ATARI
DESAFIE SUA INTELIGÊNCIA.

socorro enviados por Olivia. Caso ele consiga ainda comer seu espinafre, tudo ficará mais fácil.

PORKY'S
(Rentacom)

Sua tarefa é ajudar Pee Wee e estourar o bar Porky's fazendo o maior número de pontos. Ele precisa enfrentar muitas situações difíceis como pântanos (para sair dele é preciso saltar com vara pelo muro) e também a cena do chuveiro (muitas dificuldades para escapar dos perigos). Seus inimigos, que são muitos, vão tentar impedí-lo de chegar até o bar e cada um que você desvia, ganha pontos (barco-1, polícia-100, garotas do Porky-800, porco andante-1600, etc.). Preste atenção, pois é possível chegar até o bar sem ganhar muitos pontos, mas o objetivo é também conseguir um grande número de pontos.

PRESSURE COOKER
(Dynacom)

Dentro de uma moderna e automatizada padaria, o mestre cuca Pierre está desesperado com o enorme número de pedidos de sanduíches, tortas e bolos. Você deve ajudá-lo a se entender com as esteiras rolantes e preparar as guloseimas sem deixar cair nenhum ingrediente, nem deixar os bolos queimarem. Isso deve ser feito sem perda de tempo, pois tudo está sendo cronometrado e as encomendas estão se acumulando.

PRIVATE EYE
(Dynacom)

Você ajudará o investigador Pierre Touché a capturar Heuri Si Fiend, que é um perigoso bandido, chefe de uma quadrilha. Sua tarefa é, junto com o investigador, descobrir evidências dos crimes para só então poder entregar o bandido à polícia. É preciso também recuperar o produto dos roubos para provar os crimes do bandido. Existem cinco casos a ser resolvidos e cada um com seu próprio estatuto de limitações. Cada caso é fechado quando Si Fiend é apreendido e preso.

Q-BERT
(Dynacom, Genus e Odyssey)

Você tem sete Q-Berts para conseguir modificar as cores de uma pirâmide, partindo de uma cor inicial até uma cor de destino. Mas há vários obstáculos no caminho — Bolas vermelha, verde e rosa, O Manhoso, Caminho Errado, e até a serpente Corsa — cada um atrapalhando a seu modo. Sua sorte é que você pode contar com discos voadores para escapar das situações mais difíceis. São nove níveis diferentes neste mesmo jogo.

RACQUETBALL
(Dynacom)

Em uma quadra tridimensional será disputada uma partida de squash contra o computador ou um adversário. Como as paredes e o teto da quadra são polidos e bem iluminados, o jogador terá que tomar cuidado para não tentar rebater um simples reflexo da bola. O objetivo é rebater todas as bolas jogadas pelo adversário sem que elas toquem o chão, acumulando pontos e fechando os "gamès".

RAIDERS OF THE LOST ARK
(Dynacom)

Este jogo, baseado no filme homônimo, é um dos mais complexos encontrados no Brasil. O explorador, que tem como missão achar uma arca perdida, deverá passar por três obstáculos e enfrentar sabotadores, ladrões e cobras venenosas. Através do percurso são coletadas chaves e facas, que facilitam a chegada à arca e abrem caminho através da série de telas que constituem o jogo. Com joysticks, um ou dois jogadores podem disputar a arca.

RAM-IT
(Dynacom)

Sua nave está presa a um eixo no centro da tela, portanto, só se movimenta para cima e para baixo. Ela atira somente na horizontal, ou seja, para a direita ou para a esquerda. Seu objetivo é defender sua própria nave das barras coloridas que crescem lateralmente na tela e que se encostarem na sua nave podem destruí-la. Você deve atirar nas barras para impedir que elas cheguem até você. Para enfrentá-las, você tem três naves de reserva, mas tem tempo determinado para eliminar todas as barras inimigas.

RATOEIRA
(Splice Vision)

Neste jogo há um labirinto onde um gato persegue um rato. Você vai ajudar o ratinho a escapar do gato e comer os queijos e ossos encontrados no caminho. Há um sistema de abertura de terminadas portas do labirinto para ajudar você a conduzir o rato e escapar do gato. Apertando o botão de certa cor, abrem-se as portas dessa cor e o rato pode passar por elas e enganar o gato que o segue. Há ainda os ossos que aparecem e se forem comidos pelo rato, este se transforma em cachorro e pode comer os gatos por alguns instantes. Você ganha pontos comendo queijos, gatos e bônus, que são queijos grandes que aparecem e valem muitos pontos.

REALSPORTS SOCCER
(Atari)

Novamente o futebol está nas telas. Com um time formado por três jogadores, pode-se enfrentar o computador ou uma pessoa participante marcando gols e verificando sempre o tempo já corrido. Os jogadores têm ampla gama de movimento, podem driblar, chutar e correr pelo campo.

REALSPORTS VOLLEYBALL
(Atari)

Com quatro diferentes va-

riações, um ou dois disputam o comando, no vídeo, de uma partida de vôlei na praia. Com uma boa dose de realidade, nem mesmo a sombra da bola na areia foi esquecida. Cortadas, saques e jogadas para os companheiros do mesmo time completam a partida. A marcação de pontos é automática e no final, há um belo pôr-de-sol.

REVENGE OF TOMATOES
(Dynacom)

Você tem uma plantação que está sendo invadida por tomates. Sua arma contra eles é uma arma com veneno para acabar com os tomates invasores. A invasão é completa, existem pés de tomate na parte inferior da tela que atiram contra você, há um tomate que corre a tela de ponta a ponta, podendo aparecer de qualquer extremidade da tela. Você precisa desviar dos tiros e do tomate e se possível, atire no tomate que corre. A dificuldade maior começa quando nascem pés de tomate no meio da tela e de sua plantação. Mate-os antes que eles comecem a atirar em você.

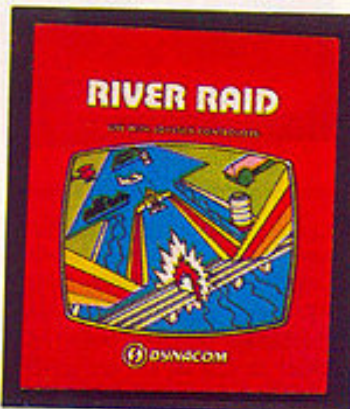
REVERSI
(Intellivision)

Jogo estragégico. Você pode jogar contra um adversário humano ou contra o computador, em três níveis de dificuldade. O jogador deve cercar e acabar com as peças do adversário numa fila qualquer (vertical, horizontal e ou diagonal) a fim de mudar o maior número de peças para sua cor. São três tamanhos de tabuleiros sendo que o maior tem cem quadradinhos.

R. HERO
(Dynacom)

Roderick Hero é o herói que você vai ajudar neste jogo. Sua missão é salvar os mineiros presos nas entradas das minas em Mount Leone depois de uma erupção de um vulcão. As vidas dos mineiros estão em suas mãos. Você terá para ajudar os mineiros, as dinamites que podem destruir as paredes que estiverem em seu caminho, e poderá usar raios de microlaser para atingir os pequenos animais que vivem dentro da mina e que tentarão pegá-lo.

RIVER RAID
(CCE, Cromax, Dynacom, Genus e Robby Game)

Num estreito canal, o jogador terá que pilotar um avião e destruir pontes, navios, helicópteros, depósitos de combustível e demais guarnições inimigas que aparecerem. Além disso, terá que se defender do fogo dos adversários que estão fortemente armados. Os pontos são computados proporcionalmente às instalações destruídas. Deve ser usado o joystick neste jogo.

RIVER RAID
(Intellivision)

Sua tarefa neste jogo é enfrentar as forças inimigas ao longo de um rio infestado de helicópteros, jatos e navios-tanque. Eles tentarão impedí-lo todo o tempo, então você tera que eliminá-los além de destruir as pontes que encontrar no trajeto. Há ainda baías infestadas de perigos e correntes geladas que dificultarão sua trajetória. Seu objetivo é fazer tantops pontos quanto possível destruindo os inimigos e pontes, enquanto seu combustível durar ou até que algum inimigo se choque contra seu jato.

ROBOT TANK
(Dynacom e Genus)

Com seu radar, você pode detectar os inimigos que seu tanque deve eliminar. A batalha acontece em condições diferentes de tempo (dia claro, neve, neblina, etc.), o que dá variações nos sinais do seu radar. Ao receber os tiros do inimigo, você pode não ser destruído totalmente mas perder seu visor, canhões ou radar e continuar a luta em condições precárias. Você ganha um tanque a cada doze inimigos eliminados.

SCREAMING
(Genus e Robby Game)

Você estará nos controles de um destróier espacial neste jogo. Sua missão é proteger a Terra dos ataques dos Trillions. Você deve destruí-los com seus canhões laser e evitar que o atinjam, pois cada vez que o atingirem, você perderá energia. Essa energia só pode ser recuperada se você conseguir destruir uma base de Trillions.

SEA MONSTER
(CCE)

Desta vez você será o comandante de um navio que está sob o ataque feroz de monstros marinhos. Você deve abatê-los com tiros de torpedos e desviar-se de bombas que podem atingi-lo também. Existem monstros marinhos em três níveis de profundidade no mar e a contagem de pontos é diferente para monstros marinhos abatidos em níveis diferentes. Você tem seis navios no começo do jogo, e usa um de cada vez (eliminado um deles outro aparece, até que se acabem todos os seis), com movimentos para frente e para trás, para atacar e escapar de ataques. Se conseguir 1000 pontos, você pode ainda ganhar um navio extra como bônus.

SEAQUEST
(CCE, Cromax, Dynacom, Genus e Robby Game) ou
MISSÃO SUBMARINA
(Dismac)

Vários mergulhadores estão procurando um tesouro perdido em águas infestadas por tubarões. O objetivo é protegê-los ou mesmo salvá-los dos animais através de um submarino torpedeiro. Há outras dificuldades, no entanto: poucos segundos depois do início da partida, se aproximarão os temíveis submarinos piratas, que devem igualmente ser destruídos. Para defender os mergulhadores e lutar contra os piratas, o submarino está equipado com uma grande quantidade de mísseis. Os pontos serão contados proporcionalmente à quantidade de adversários abatidos.

SENHOR DAS TREVAS
(Odyssey)

Ao ligar o jogo você estará despertando o Senhor das Trevas, um terrível inimigo que quer destruí-lo com sua frota de naves que disparam mísseis e minas antimatéria. Para combatê-lo você terá um canhão laser. Eliminando todas as naves do Senhor das Trevas, o nível do jogo se altera e a disputa fica cada vez mais difícil. Você tem possibilidade de 256 níveis de jogo.

SERPENTE DO PODER
(Odyssey)

Uma serpente espacial, junto com outros monstros defendem um planetóide artificial. A serpente tem olhos de raios

laser e os outros (Cripta, Cogo e Argus) vão bombardear seu trenó espacial incessantemente. Mas você tem seu raio laser para vencer todos eles.

SHARK ATTACK
(Cromax e Dynacom)

Numa paisagem de fundo de mar, o objetivo do jogador é reaver um valioso tesouro perdido em uma antiga caravela. Com o joystick controla-se o herói que vasculhará perigosos compartimentos de um navio, tendo sempre o risco de perder-se em intermináveis labirintos onde há tubarões rápidos e famintos. E este não é o único contratempo com que poderá se defrontar o jogador de Shark Attack: há sempre a possibilidade de súbito aparecimento do monstro de Loch Ness. Mas a proteção neste caso, só depende da capacidade e rapidez do contendor em salvar o pequeno herói com uma grade de proteção.

SHARK! SHARK!
(TUBARÃO! TUBARÃO!)
(Intellevision)

Com seu peixinho (que começa pequenininho e vai crescendo com seus pontos), você deve tentar comer os peixinhos menores que você e alcançar as caudas dos tubarões, lagostas, etc. É preciso tomar cuidado porque eles podem pegá-lo também. Para 1 ou 2 jogadores, quatro velocidades de jogo.

SHOOTING GALLERY
(Dynacom)

Numa galeria de tiros, você deve acertar o maior número de alvos que aparecerem na tela (caramujos, cangurus, focas, trens e outros). Você precisará acertar também um relógio cuco que está no alto da tela. Se não for acertado o cuco come sua munição.

SKIING
(Dynacom, Genus e Robby Game) ou
ESQUIADOR
(Dismac)

São dez versões diferentes de esqui, para serem disputadas por um ou dois jogadores. As cinco primeiras são pistas de slalom: o esquiador tem que passar por vários portões em curto espaço de tempo. Os erros são descontados à base de cinco segundos cada. Nas versões seguintes, o esquiador tem como percurso um violento declive e o objetivo é alcançar a base do morro no menor tempo possível. Em todos os jogos as chances e o manche do videojogo permitem controlar a direção dos esquis e o ângulo de inclinação do desportista eletrônico.

SKYJINKS
(Dynacom, Genus e Robby Game) ou
ASES DO AR
(Dismac)

Levar o avião P41 através de um percurso ladeado por pilares coloridos, árvores e balões é o objetivo do jogador neste jogo. A velocidade, nas cinco versões do jogo, é controlada pelo botão vermelho do videojogo e a inclinação determinada pelo manche. O avião deve estar sempre à esquerda dos pilares vermelhos e para uma correta localização e percepção da velocidade, deve ser observada a sombra do aparelho projetado no solo. Cada uma das versões apresenta um curso de vôo diferente.

SLOT MACHINE
(Dynacom)

É um caça-níqueis funcionando em oito variações. Com o joystick, um ou dois jogadores apostam, vêem se as três figuras são idênticas e se forem, marcam pontos.

SLOT RACERS
(Dynacom)

Dois jogadores pilotando seus respectivos automóveis tentarão destruir-se mutuamente, atirando com bazucas montadas nos capôs. Para dificultar, no entanto, a ação se passa dentro de um labirinto. Quem atingir o adversário por 25 vezes ganha a partida.

SMURF
(Dynacom, Genus e Robby Game)

Smurf é um simpático duende que chegou ao vídeo diretamente das histórias em quadrinhos. O objetivo é ajudá-lo a encontrar e salvar sua namorada, raptada e presa num castelo. Com o joystick ele poderá dar longos saltos e escapar de todos os perigos que surjam, desde águias até cobras. Depois de atravessar um rio, Smurf estará no castelo. Aí, novos perigos o esperam. Disputado por um só jogador.

SNAFU
(Intellivision)

Dois jogos num só. Num você deve traçar um labirinto (tomando cuidado para não bater na tela ou em seu adversário) para bloquear seu oponente até que ele bata. No outro, você tenta alcançar o rabo da serpente oponente e proteger o seu rabo. A cada contato com a cauda da serpente, ela perde um elo. Há algumas variações para cada jogo. Para 1 ou 2 jogadores.

SOCCER
(FUTEBOL)
(Atari)

Um jogo para os amantes do futebol. Com três jogadores em cada campo, você tem de cinco a nove minutos (dependendo do nível de dificuldade selecionado) para fazer o maior número de gols e vencer a partida contra um adversário humano ou contra o computador. Você pode driblar, passar a bola para outro jogador do seu time, atrasar, e chutar a bola em gol. Mas cuidado, seu jogador corre menos que o do adversário quando você está atacando. Por isso, seja esperto.

SPACE ARMADA
(Armada Espacial)
(Intellivision)

O jogo começa com você comandando canhões laser e casamatas para se defender dos monstrinhos que atiram bombas. É preciso destruir os invasores antes que eles aterrissem. Para isso, você tem seis canhões e três casamatas e os monstros aparecem em quatro linhas que, quando eliminadas, aparecem de novo com novos monstros que quando atingidos valem mais pontos.

SPACE BATTLE
(BATALHA ESPACIAL)
(Intellivision)

Esquadrões inimigos tentam atingir e destruir sua nave-mãe. Eles são 5 e são controlados por computador. Você tem para se defender, 3 esquadrões e um sistema de radar para localizar a posição do inimigo. São dois cenários de trabalho (ou diversão): O mapa de radar da nave-mãe e uma visão da cabine de comando de uma nave. Só você pode salvar a nave-mãe, portanto, seja cuidadoso e evite os ataques para então atacar os inimigos. Neste jogo há movimento simulado de três dimensões, as estrêlas cintilam e ainda pode ser jogado por 1 a 3 jogadores.

SPACE CAVERN
(Cromax e Dynacon) ou
ESPECTRO
(Dismac)

Depois de pousar com sua nave espacial num longínquo planeta infestado de cavernas, o herói do jogo começa a ser atacado por diversos animais, que têm o poder de desintegrar qualquer coisa. A sua única defesa são pistolas de raios, que devem ser usadas continuamente. Os animais abatidos valem de 115 a 200 pontos, e cada vez que forem computados 20.000, a nave ganha um novo tripulante, a somar-se aos quatro iniciais. O objetivo é se livrar dos animais e fazer o maior número possível de pontos.

SPACE CHASE
(Dynacom e Robby Game) ou
CRUZADORES ESPACIAIS
(Dismac)

Comandando um esquadrão de três naves espaciais fortemente armadas, o jogador deverá defender um planeta dos ataques de alienígenas que pretendem destruí-lo. Os invasores estão sobrevoando um estreito vale, onde deverão ser mantidos. O número de pontos computados para o jogador é proporcional aos estragos que fizer nas naves inimigas.

SPACE INVADERS
(Atari, CCE, Cromax, Dynacom e Genus)

Um ou dois jogadores poderão escolher nada menos que 112 variações do mesmo jogo para combater os invasores do espaço. Atirando sem cessar nos adversários espaciais, com um canhão de raios, o jogador somará pontos por cada invasor atingido. Eles são vários, têm muitas armas e à medida que o jogo corre, ganham maior velocidade.

SPACE JOCKEY
(Dynacom)

Pilotando um avião no vídeo, o objetivo do jogador é destruir aviões, helicópteros, balões e jatos, somando pontos a cada aparelho abatido. Para completar a missão, o cavaleiro espacial terá que enfrentar contra-ataques inimigos – com mísseis e projéteis diversos – e evitar colisões com casas, árvores e tanques de guerra.

SPACE MASTER
(Dynacom)

Os inimigos que você encontra desta vez, se estabeleceram numa base militar na única rota conhecida que atravessa a galáxia. Sua nave e todas as outras têm que pagar uma taxa para passar por esse trajeto, ou morrer. Essa injustiça só pode acabar com sua perícia de ajudar a destruir os invasores. Todas as tentativas de ataque direto ao campo de força são inúteis. A única chance é conseguir invadir o campo de força durante a pausa enquanto ele pisca, e aí, conseguindo entrar, você pode destruir as bases de mísseis e outras defesas dos inimigos, salvando as pessoas que estão presas lá dentro e acabando com a injustiça dos bandidos.

SPACE SHUTTLE
(COLUMBIA)
(Rentacom)

Aqui, você vai passar por um teste de habilidade. Tanto que você vai ser avalido ao final de seu vôo. Trata-se de uma nave espacial (sob seu comando) e um satélite que tem problemas de giroscópio. Você deverá lançar sua nave e ir ao encontro do satélite permanecendo na mesma órbita que ele e acoplando o maior número de vezes possível. O satélite está programado para várias coordenadas e pode mudar de órbita complicando seu resgate.

SPACE TUNNEL
(CCE)

Você vai comandar uma nave espacial que está dentro de um túnel, enfrentando muitos perigos. Em fases diferentes do caminho, seus atacantes disparam de forma e intensidades diferentes contra sua nave e você precisa escapar ou atacar sem ser destruído por eles. Os tiros quando batem nas paredes do túnel são rebatidos de volta e esse é um motivo a mais para você tomar cuidado. Durante o combate, as cores da tela vão mudar indicando o aparecimento de novos inimigos e o som intermitente irá aumentar ou diminuir para indicar a intensidade do ataque do inimigo. Para cada 1000 pontos que conseguir fazer, você ganha mais uma nave de presente.

SPHINK'S
(Dynacom)

No vale do Rei Anúbis, além de evitar perigos que vão desde escorpiões até uma velha maldição, o jogador de Sphink deve encontrar uma solução para o enigma da Esfinge e descobrir o templo de Rá. O objetivo é achar um tesouro e evitar que um bando de ladrões o roube. Vencendo os obstáculos e encontrando o tesouro no menor tempo possível o contendor fará pontos.

SPIDER FIGHTER
(Dynacom e Robby Game)

Com o joystick na mão, o jogador deve defender um pomar dos ataques de uma infinidade de insetos que colocam muitos ovos e produzem estranhas criaturas. Na mesma medida em que forem atacados os insetos serão computados os pontos.

SPIDERMAN
(Dynacom e Genus)

Várias bombas, espalhadas por edifícios e torres de alta tensão, terão de ser desativadas. Para levar Spiderman aos diferentes andares dos prédios, o jogador terá de ejetar, através do botão vermelho do videojogo, uma teia de aranha que se grudará nas paredes. É por ela que o herói subirá, desativando bombas e prendendo bandidos. São computados 30 pontos para cada bandido preso, e de 50 a 80 por bomba. Em seis versões do mesmo jogo, poderão participar um ou dois jogadores.

SPITFIRE
(Splice Vision)

Você vai pilotar um avião que vai enfrentar muitas dificuldades e perigos. Logo que o jogo começa, aparecem balões que não podem colidir com sua nave para não destruí-la. Atire neles para escapar e continuar. Surgirá uma base de foguetes que você precisará atingir para prosseguir e entrar no labirinto de tubulações. Nestas tubulações, quanto mais rápido você for, mais pontos conseguirá. Saindo dos tubos, você entra no próximo quadro, onde um pingo vai se formando e não pode atingir sua nave. A seguir aparecem ainda os monstros que você deve destruir e chegar mais perto do fim, enfrentando ainda as bolas que balançam e têm que ser destruídas. No fim, tudo começa novamente com mais perigos.

SPRINGER
(Rentacom)

Jogo de aventura para um só participante, onde o personagem principal é um coelho. Você comanda os movimentos do coelho que pula, chuta e se agacha, tudo para conseguir passar de uma nuvem para outra e vencer os obstáculos. Seu coelho está no céu e tem que chegar até o sol que está no alto da tela. Para isso, tem que chutar dragões, ovos de diferentes tamanhos e outros objetos. A cada chute, você ganha pontos. São três telas diferen-

tes e o jogo só termina quando acaba seu estoque de coelhos (que morrem ao cair das nuves) ou quando o tempo acaba (ele vai diminuindo a cada tela).

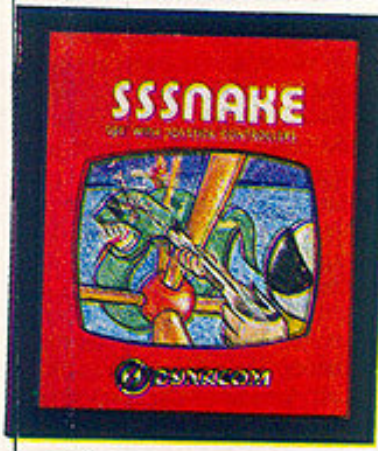
SQUEEZE BOX
(Dynacom)

Um ladrão armado caiu na armadilha de Squeeze box. Você vai tentar fazer o bandido resistir o máximo de tempo possível as barras (várias barras coloridas que vão crescendo à medida que se aproximam do centro da tela, onde está o ladrão), atirando nelas. O jogo termina no momento em que uma das barras toca o bandido.

SQUIRREL
(CCE)

Os esquilos costumam armazenar nozes para o inverno. Este esquilo também quer fazer a mesma coisa e é você quem vai ajudá-lo. Mas os caracóis estão sempre escondidos para pegar as nozes do esquilo. Você vai precisa ajudar o esquilo a escapar dos caracóis, transportar as nozes até a árvore do esquilo, e decidir se no momento é melhor juntar as nozes que acabam de amadurecer, ou fugir, ou levar as que já estão com o esquilo. Cada decisão vai lhe dar ou tirar pontos.

SSSNAKE
(Cromax e Dynacom)

Uma cobra correndo em diversas faixas horizontais tentará devorar o herói do jogo. O objetivo do jogador é fazê-lo escapar da cobra, e ainda atirar nos diversos monstrinhos que correm por todos os lados. Para um ou dois jogadores munidos de joysticks.

STAMPEDE
(Dynacom)

Você é um cavaleiro que deve laçar todos os animais que encontrar à sua frente, acelerando seu cavalo com o joystick e laçando com o botão vermelho. Pelo caminho, aparecem caveiras de animais que assustam seu cavalo e atrasam você.

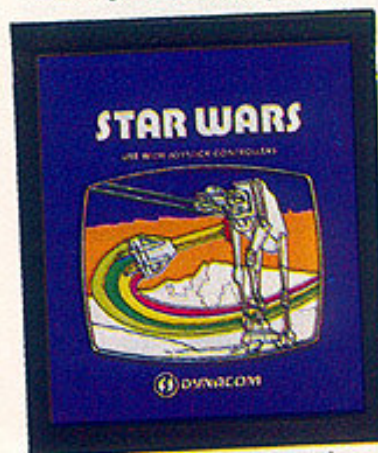
STAR MASTER
(Dynacom)

Sozinho, numa pequena nave e perdido no espaço, o herói do jogo terá que se virar para proteger-se dos ataques de vários inimigos. Acertando as naves adversárias o jogador marcará pontos. A pequena nave, no entanto, poderá ser destruída se for acertada pelos inimigos.

STAR VOYAGER
(CCE e Dynacom) ou
VIAGEM ESPACIAL
(Dismac)

O objetivo é passar por sete "portões estelares" e salvar um porto espacial. No percurso, entretanto, várias naves inimigas cruzarão com a do jogador e poderão eventualmente ser destruídas com torpedos e raios. Se a energia disponível, marcada na parte inferior da tela, for pouca devem ser evitados os embates com adversários. A aproximação das portas é anunciada por uma abertura musical, e a nave não deve tocar nas paredes, sob pena de destruição. Para uma rápida localização dos inimigos, pode ser usado o radar localizado na parte central inferior do display. Para um só jogador.

STAR WARS
(Dynacom e Robby Game) ou
GUERRA NA GALÁXIA
(Dismac)

Evitar que a Força dos Marchadores Imperiais destrua uma usina de energia é a missão. O jogador terá uma esquadrilha de cinco naves, com as quais deve atacar o Marchador, atingindo-o 48 vezes. Como o campo de batalha tem a largura de oito telas, os combates muitas vezes terão que ser controlados por um radar, localizado na parte inferior da tela. As naves atingidas pousarão num vale, para reparos, e se o jogador resistir por dois minutos aos ataques será brindado com a indestrutibilidade por cerca de 20 segundos. Jogam até duas pessoas.

STREET RACER
(Dynacom)

De um a quatro jogadores podem dirigir veículos em alta velocidade, marcando pontos e se aproximando do número máximo (99). A corrida tem duração de dois minutos e dezesseis segundos e no final o cronômetro fica piscando.

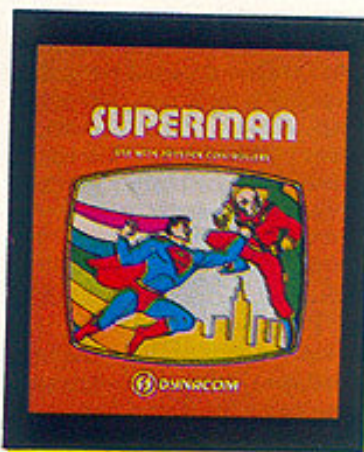
SUPER BREAKOUT
(Dynacom)

O objetivo é simples: derrubar com toda a rapidez possível blocos coloridos de uma parede. O número de pontos computados é proporcional aos tijolos derrubados. Segundo a Dynacom, trata-se de uma ótima terapia, em que o jogador poderá descontar todas as suas fustrações e raiva. Deve ser jogado com joystick.

SUPERCOBRA
(Odyssey)

O objetivo deste jogo é testar sua habilidade como ás da aviação, comandando um helicóptero por treze milhas em uma incursão em território inimigo. Você precisará vencer obstáculos como montanhas íngremes, edifícios altos e túneis irregulares. Além disso, como você está em território inimigo, estes vão tentar derrubá-lo com foguetes incendiários, artilharia anti-aérea pesada, OVNIs e bombas de teto.

SUPERMAN
(Dynacom)

Transmutado em Super-Homem, o jogador terá que colocar na cadeia Lex Luthor e seu bando, que destruíram uma ponte, reconstruí-la e voltar à redação do jornal Daily Planet o mais rápido possível. No canto direito superior, um cronômetro começa a correr no início do jogo, e só para quando Super-Homem volta ao jornal como Clark Kent. Ao esbarrar em um dos três satélites de Kryptonita, o herói perde a capacidade de voar, que só retornará se ele tocar em Lois Lane. Para chegar aos diferentes bairros da cidade, poderá ser usado o metrô. Apertando o botão vermelho do videojogo e movendo o manche em qualquer direção, o olhar de raios-X de Super-Homem será ativado. Para até dois jogadores.

SUPER TENNIS
(Dynacom e Genus)

Jogo de tênis igual ao outro já lançado anteriormente pelo mesmo fabricante (Tennis), mas com melhor qualidade de som e imagem. Atrás da quadra existe agora um placar eletrônico que registra, além dos pontos, os nomes dos jogadores.

SURROUND
(Dynacom)

O jogo pode ser disputado contra a máquina ou contra um adversário humano. Trata-se basicamente, de controlar – com o joystick – um cursor do adversário com várias retas, fechando-o. São quatorze variações e em algumas delas o cursor pode simplesmente fazer desenhos coloridos na tela, sem nenhuma disputa efetiva – só pelo prazer estético.

T

TAC-SCAM
(Dynacom)

Em mais um jogo espacial, os participantes (um ou dois) avançam com uma esquadrilha de cinco espaçonaves em direção a vários enxames de discos inimigos. Com o paddle do videojogo devem ser efetuadas as defesas dos ataques inimigos e também os avanços. As naves da esquadrilha poderão ser gradativamente perdidas (cada vez que forem acertadas elas explodem) mas ao somar pontos, os jogadores terão oportunidade de juntar novas naves à flotilha, numa arriscada manobra espacial.

TAPE WORM
(Dynacom)

O objetivo é guiar uma minhoca com ajuda do joystick, até seu alimento, procurando evitar no percurso as aranhas e mosquitos. Além dos insetos, há outra dificuldade para a minhoca: cada vez que ela come, cresce um pouco, tornando as manobras mais difíceis. Para dois jogadores.

TARTARUGAS
(Odyssey)

Você é uma tartaruga que tem que tentar salvar as tartaruguinhas dos terríveis besouros. Só que elas estão atrás das interrogações e os besouros também. Para escapar dos besouros, você tem só 3 bombas antibesouro, e só pode conseguir mais quando o recarregador estiver piscando e os besouros estiverem longe o suficiente. Quando salvar todas as tartaruguinhas, você passa ao segundo andar, que tem mais besouros e menos bombas, e assim por diante.

TÊNIS
(Dismac) ou
TENNIS
(Cromax, Dynacom, Genus, Intellivision e Robby Game)

Um ou dois jogadores podem participar de uma partida de tênis no vídeo. O botão vermelho é usado apenas para os saques, e a bola poderá ser enviada em diversos ângulos. Os pontos são marcados conforme o jogo original: o primeiro dos adversários que tiver seis jogos ganhos e dois na frente do parceiro, vence a partida.

TENNIS
(Cromax, Dynacom, Genus, Intellivision e Robby Game)
Consulte **TÊNIS**
(Dismac)

THRESHOLD
(Dynacom e Robby Game)

Onze ondas de alienígenas, com seis atacantes cada, cercam a nave espacial do jogador. Eles atiram mísseis normais ou teleguiados, que devem ser evitados. Acertando as naves inimigas, o jogador acumula pontos e poderá ganhar até três novas espaçonaves, se atingir a marca dos 20.000.

THUNDERGROUND
(Dynacom)

Através da tela, você deverá guiar seu minitanque com o objetivo de atirar ou tocar as estrelas energéticas. Mas essas estrelas estão fortemente protegidas por dois robôs guardiães, que tentarão a todo custo destruí-lo. Você terá que correr e driblar os robôs para eliminar as estrelas antes que um outro robô, o Robô Espião, atinja a sua armada e o elimine do jogo.

TIME PILOT
(Dynacom)

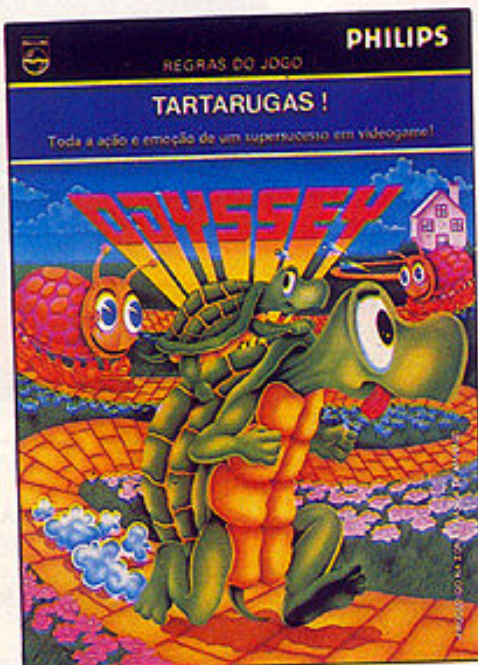
Batalha aérea que se passa em quatro épocas diferentes. Você começa na Primeira Guerra Mundial, onde seus inimigos serão balões dirigíveis e aviões da época; a seguir, vai lutar contra os bombardeios do Barão Vermelho; na terceira etapa, você estará no Vietnã lutando contra helicópteros; e no final a luta será contra jatos supersônicos e discos voadores.

TIRO AO ALVO
(Splice Vision)

Você estará em uma galeria de tiro neste jogo. Quando o jogo começa aparecem os alvos, que você vai tentar acertar. São patos que, se passam para a fila inferior, podem voar e comer suas balas. Há ainda um cachimbo que, se você acertar dois da mesma cor em seguida, lhe valerão mais pontos e precisam ser acertados com prioridade, pois enquanto eles estão na roda, mais patos aparecerão. Seu objetivo é terminar todos os alvos sem que acabem suas balas (você pode conseguir mais balas atirando em determinados alvos). Há ainda possibilidade de conseguir mais pontos acertando determinadas letras em ordem, ou seguindo as dicas do fabricante. No final, aparece um urso que, se atingido, da a você pontos extras e se você não conseguir acertá-lo, ele sai da tela e nova galeria de tiros aparece.

TNT
(Dismac)
Consulte **KABOOM**
(Dynacom e Genus)

TOWERING INFERNO
(Dynacom)

Para este jogo, temos um incêndio que você precisa debelar, uma vez que é o capitão dos bombeiros. No início do jogo, você estará pilotando um helicóptero e precisará aterrissar no 1º andar. A partir deste momento, será preciso subir para cada um dos 30 andares e apagar o foco do fogo. Apagando o fogo, retorne à porta de saída desse andar e assim passará ao próximo andar. Será preciso escapar do fogo, porque se ele alcançá-lo causará um pequeno atraso e você tem tempo determinado para apagar o edifício todo. A cada andar, o fogo fica mais perigoso.

3D TIC-TAC-TOE
(Dynacom)

É um jogo da velha tridimensional, que pode ser jogado contra um parceiro ou contra o computador. As trilhas de xis serão feitas em qualquer um dos quatro planos. Para um ou dois jogadores, com joystick.

TRICKSHOT
(Dynacom) ou
BILHAR
(Dismac)

Em uma mesa de bilhar simulada na tela jogam-se quatorze modalidades de trickshot, nove de bilhar inglês, e uma de pool. Com o manche na mão, o jogador controla a posição e força o efeito da bola, em 32 diferentes posições. Se o efeito dado na bola for exagerado, o feltro da mesa se rasgará, mas não há nenhuma penalidade para isso. No final da partida, o jogador com maior número de pontos ganha um troféu.

TRIPLE ACTION
(Intellivision)

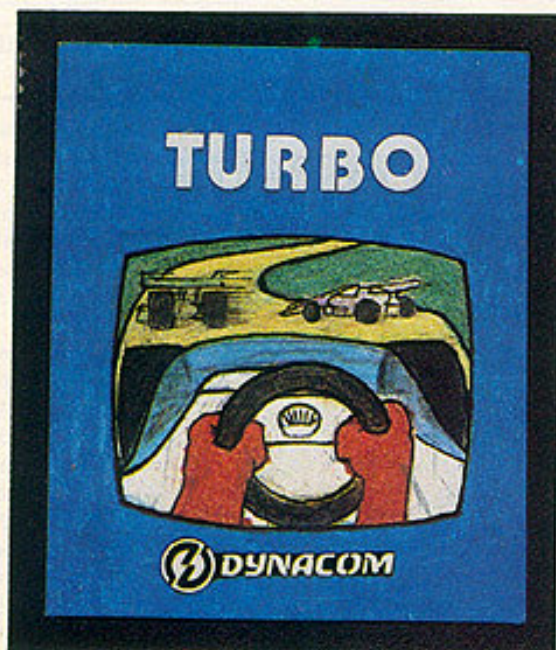
Três jogos num só cartucho. Battle Tanks é uma disputa entre dois tanques de guerra que precisam tomar cuidado um com o outro e com as bombas lançadas que podem ricochetear. Car Racing é uma corrida com carro(s) que deve(m) percorrer 100 km o mais rápido possível, vencendo obstáculos diversos. Biplanes apresenta um avião que precisa manter-se no ar, além de tentar escapar de seu inimigo e atingir o balão que sobe e que o inimigo tenta proteger. Todos os jogos são para 1 ou 2 jogadores.

TRON
(Dynacom) ou
TRON DEADLY DISCS
(Tron-Discos Mortais)
(Intellivision)

Este jogo foi a origem do filme homônimo sobre videojogos. Dentro de uma arena, Tron terá que enfrentar três lutadores por vez, em lutas gradativamente mais perigosas. O jogador que passar dos 10.000 pontos terá a honra de lutar contra os próprios chefes dos lutadores. A briga é centrada praticamente no arremesso de discos metálicos que podem ser lançados das mais diversas direções, voltando inevitavelmente a Tron. Jogado com joystick por apenas um participante.

TRON DEADLY DISCS
(Tron-Discos Mortais)
(Intellivision)
Consulte **TRON**
(Dynacom)

TURBO
(Dynacom)

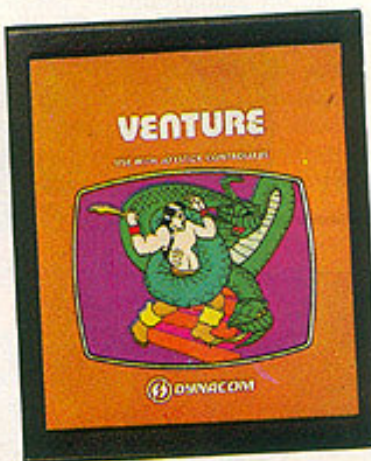
Turbo é uma corrida de automóveis através de ruas e pontes de uma cidade. Trocando as marchas e acelerando, o corredor deve tomar cuidado com os veículos concorrentes, ultrapassando-os e evitando colisões com obstáculos diversos.

TURMOIL
(Dynacom e Robby Game)

Novamente em uma nave espacial, o jogador evitará os ataques de alienígenas movendo-se apenas na vertical. Eles usarão minas, foguetes, satélites explosivos, que virão tanto da esquerda como pela direita. Acertá-los é fundamental para que o placar corra a favor do jogador. Usar o joystick. Disputado por uma ou duas pessoas.

VANGUARD
(Dynacom e Robby Game)

Mais uma batalha espacial no vídeo. Nesta, o jogador terá que vencer os diversos inimigos em vários campos de batalha, dirigindo uma nave espacial em todas as direções. Atacando firme os adversários, serão computados pontos por todos os que forem destruídos e no final, o jogador poderá gabar-se de ter a comenda de melhor capitão espacial do planeta. Para este jogo é preciso usar o joystick. Participam até dois jogadores.

VENTURE
(Cromax, Dynacom e Genus)

O objetivo é acumular pontos carregando os muitos tesouros que se encontram por toda parte de uma longa torre. Mas para não facilitar muito, o heroi Wink, está equipado apenas com arco e flechas e tem que enfrentar diversos monstros que surgem durante o percurso. Venture destina-se a um jogador munido de joystick.

VIAGEM ESPACIAL
(Dismac)
Consulte **STAR VOYAGER**
(CCE e Dynacom)

VIDEO CHECKERS
(Cromax)

Consulte **CHECKERS**
(Dynacom)

VIDEO-CHESS
(Atari, Dynacom e Genus)

O milenar jogo de xadrez, na tela pode ser disputado contra o computador ou contra um parceiro. São oito graus de dificuldade, seguindo totalmente as regras e movimentos do jogo tradicional.

VIDEO-PINBALL
(Atari)

É só puxar o disparador e soltar a bola: bumpers, spinners e rollovers terão início imediato. Este fliperama pode ser disputado por um ou dois adversários como num fliper eletromecânico, em quatro diferentes variações.

VÔLEI
(Robby Game)
Consulte VOLLEYBALL
(Atari e Dynacom)

VOLEIBOL
(Odyssey)

Na partida eletrônica de vôlei pode-se dar cortadas, que aumentam a velocidade da bola, saques, etc. Disputa-se entre dois adversários ou com a máquina, que pode ser ajustada para diferentes níveis de dificuldade.

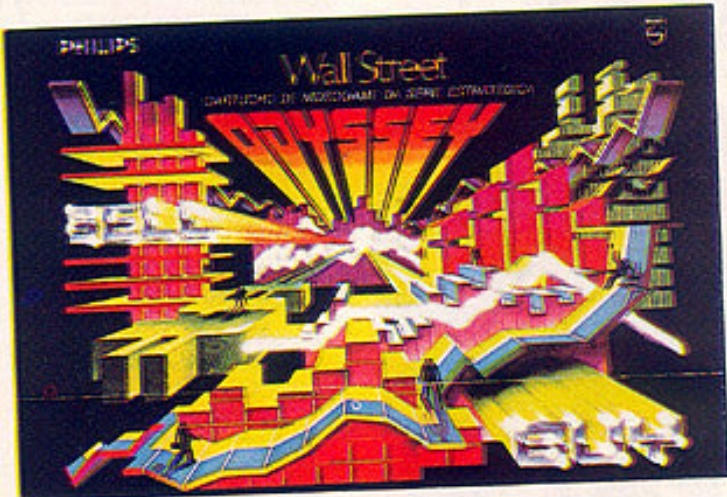
VOLLEYBALL
(Atari e Dynacom) ou
VÔLEI
(Robby Game)

Novamente no vídeo, o vôlei neste caso é jogado numa quadra tridimensional por dois jogadores eletrônicos em cada time. Como no cartucho da Odyssey, podem ser feitos saques, cortadas e bloqueios. Com o joystick, um ou dois participantes marcarão pontos como em partidas verdadeiras.

WABBIT
(Dynacom)

A fazendeira Billy Sue está tendo problemas em sua plantação de cenouras: uma grande quantidade de rápidos coelhos está comendo todos os vegetais. Os animais vêm por todos os lados, roubam as cenouras e correm de volta para suas tocas. Para fazer pontos é preciso atirar nos coelhos sem parar e acertar o maior número possível deles. Se os roedores levarem mais de 100 cenouras, o jogo termina e o jogador perde a partida.

WALL STREET
(Odyssey)

Seu objetivo neste jogo de estratégia é conseguir ganhar mais dinheiro (você começa com 100 mil) que qualquer outro jogador. Para isso, a tela fornece ininterruptamente, as cotações de mercado, preços de ações, debêntures, ouro, imóveis, etc. No tabuleiro, que acompanha o jogo, você analisa e registra todos os seus investimentos, além de um calculador de preços de opção e um livro de registro. Para 1 ou mais jogadores.

WARLORDS
(Dynacom)

O objetivo do jogador é comandar um nobre cavaleiro e defender o castelo de seu senhor contra os ataques de outros reis. Cada vez que uma bala de canhão atingir o castelo, uma parte será destruída e o rei estará mais desprotegido. A batalha só terminará quando sobrar apenas o rei. Até quatro participantes.

WORM WAR
(Dynacom e Robby Game)

Em nove opções diferentes – algumas destinadas a até dois jogadores – a missão é comandar um tanque através das ruas de uma cidade e destruir todos os vermes e blocos que aparecerem, até que o combustível do carro de guerra termine. Basta porém passar correndo por um posto de gasolina para que o combustível tenha seus níveis regularizados. Para dirigir o tanque, é só girar o joystick para a esquerda ou direita, apertando o botão vermelho para os disparos. Nas diversas opções de jogo os vermes podem ser vistos apenas momentaneamente; a tela pode ser livre ou não de obstáculos e os jogadores podem colaborar entre si para limpeza ou competir verme a verme.

WRAPLOCK
(Dynacom)

Com o paddle do videojogo, um ou dois jogadores têm em mais esta versão de disputa espacial, a missão de comandar uma nave e disparar contra diversos monstrinhos. Os alienígenas vêm de todas as direções e na mesma medida em que acertados, são somados como pontos.

WORD ZAPPER
(Dynacom)

Para este jogo é preciso, além de habilidade, memória. Você estará dentro de uma nave que atira em qualquer direção. O jogo começa com vários pontos de interrogação na parte inferior do vídeo, logo depois estes pontos somem e aparece uma palavra, que desaparece em seguida, deixando em seu lugar os pontos de interrogação novamente. Com a sua nave, você deverá atirar nas letras que vão aparecer na parte superior da tela, na ordem em que apareceram naquela palavra que surgiu pouco antes. A cada palavra formada, o grau de dificuldade aumenta. Para conseguir completar as palavras, você precisará ainda se desviar dos ataques das naves que vêm em sua direção.

X

X-MAN
(Dynacom)

Mais um cartucho com "jogos eróticos". O herói nu tem que correr por um labirinto, livrando-se de tesouras que pretendem podá-lo e chegar até um quarto, onde uma garota o espera. Em diversas versões, cada uma corresponde a uma surpresa no quarto. Usar o joystick.

Y

YAR'S REVENGE
(Atari, Dynacom e Robby Game)

As Yars – moscas domésticas que sofreram mutações – estão sendo aniquiladas por Quotila. O objetivo do jogador é livrá-las do monstro que se encontra oculto atrás de um escudo protetor. Um ou dois jogadores em oito versões diferentes, tentarão com auxílio das moscas transmutadas e de um possante canhão, acabar com as barreiras e liquidar Quotila.

ZAXXON
(Dynacom e Robby Game)

O objetivo do jogo é marcar pontos atravessando, com uma nave espacial, várias dimensões e depois disso, atacar frotas de aviões inimigos. Antes de chegar ao ataque, porém, o jogador deve dirigir a nave por estreitos corredores, evitando tocar nas paredes. Outras dificuldades são os campos de forças e as baterias de artilharia dos adversários. No final, o jogador enfrentará Zaxxon, um monstro espacial perigosíssimo. O cartucho só poderá ser jogado com joystick.

ZIPPER
(Splice Vision)

Guie seu anjinho pela trilha que aparece no jogo e você irá encontrando intersecções que quando alcançadas, lhe darão pontos. De uma intersecção a outra você fechará caminhos que podem cercar uma sala. Aí ganhará mais pontos. Quanto mais salas você conseguir fechar, mais pontos você fará. Nestas salas, você poderá encontrar prêmios, tridentes e uma caixa verde. Os prêmios lhe darão pontos, o tridente transforma seu anjinho em diabo momentâneamente e com isso, você pode seguir os monstrinhos e pegá-los, evitando que eles o peguem. A caixa verde transforma seu anjo em diabo e faz o monstro verde sair do labirinto alguns instantes.

ZORF
(Splice Vision)

Aqui, sua missão é eliminar Zorf e suas armas para defender seu planeta. São quatro etapas de perigos a enfrentar: os robôs que marcham pelo espaço, os robôs que mergulham para atacá-lo, os robôs que lançam bombas e a nave de Zorf. Em cada uma dessas etapas, você precisa escapar do ataque do inimigo e ainda eliminar as naves e bombas delas. Para começar, você recebe três ou cinco naves (depende do nível de dificuldade escolhido) essas naves vão sendo destruídas até que não reste mais nenhuma e termine o jogo.

A combinação perfeita entre a emoção e a tecnologia

ESCOLHA O MELHOR PARA O SEU VIDEO GAME,.
MAIS DE 300 TÍTULOS, COMPATÍVEIS COM O SISTEMA ATARI

Uauu!!
Que fissura!
As mais incríveis e alucinantes situações, esperam por você no Dynavision, o videogame com mais de 300 cartuchos. Você sentirá toda tensão, surpresa, ansiedade e alegria, num mundo de emoções sem limites.
O Dynavision é o único, entre os demais videogames, com Joysticks anatômicos, projetados especialmente para competição.
Dotado ainda de encaixes frontais para os plugs.
Na troca do cartucho, o Dynavision silencia a TV, enquanto que nos outros é uma chiadeira...
E você não usa seu Dynavision apenas como videogame. Através do Basic Keyboard ele se transforma em Microcomputador, capaz de desafiar qualquer imaginação.
Pegue o seu Dynavision.
Você vai precisar de muita habilidade e sangue frio para não pirar.
BREAKOUT
X-MAN
BANC
STAR VOYAGER
MS PAC-MAN
PITFALL
BASKETBALL
ENDURO
RIVER RAID
VANGUARD
USE WITH JOYSTICK CONTROLLERS
DynaVision
LEFT SKILL
TV MODE
RIGHT SKILL
PROGRAM SELECT
PROGRAM RESET
DYNACOM